

# SA “CREA EL TEU PROPI CÒMIC: UN VIATGE CREATIU A TRAVÉS DE LES RONDALLES.”

NIVELL: 2on ESO

ASSIGNATURA: EDUCACIÓ PLÀSTICA

Som tots excel·lents consumidors de fantasia importada. Però... coneixem la fantasia de les Illes Balears?

El còmic és molt atractiu pel jovent i és un excel·lent mitjà de comunicació per a iniciar-se en la pràctica lectora. Facilitar la producció és un avantatge.

La iconografia canvia al llarg del temps. Les il·lustracions tradicionals de les rondalles requereixen una adaptació a la contemporaneïtat.

És el moment de fer un còmic.



## ÍNDEX

- **Adequació al currículum:** Competències específiques, Criteris d'avaluació i Sabers bàsics
- **Tasques que conté la S.A**
  - Dinàmiques de presa de consciència
  - Els contes populars de les Illes Balears.
  - Aplicació i ensinistrament en tècniques de dibuix.
  - Creació de grups de treball i atribució de tasques.
  - Presentació dels daus RONdauLLES
  - Generació d'idees.
  - Planificació del còmic.
  - Dibuix. L'esbós.
  - Creació, plasmació sobre full DIN A-4
  - Presentació.
  - Coavaluació
  - Exemples



## MATERIALS

- **Daus de Rondalles:** Un joc per a cada grup d'alumnes per generar idees per a les històries dels còmics. Materials d'art: Paper, llapis, gomes, retoladors, llapis de colors, regles, etc., per a la creació dels còmics.
- **Còmics de referència:** Exemples de còmics de diversos estils i gèneres per a la presentació introductòria.
- **Projector i pantalla (opcional):** Per mostrar presentacions visuals o còmics digitals com a suport per a les discussions.

## ESPAI

- **Aula:** Un espai adequat per a la realització de l'activitat, amb taules i cadires per als alumnes.
- **Espai de presentació:** Un espai adequat per a les presentacions visuals i les discussions inicials sobre els còmics.
- **Àrea de treball:** Un espai on els alumnes puguin treballar en petits grups amb prou espai per la seva creativitat i col·laboració.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS AVALUACIÓ/SABERS BÀSICS
<p><b>1. Descobrir propostes artístiques de diferents gèneres, estils, èpoques i cultures, a partir de la recepció activa, per desenvolupar la curiositat i el respecte per la diversitat.</b></p> <p>Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del</p> <p>Perfil de sortida: CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2..</p>	<p>1.1. Distingir propostes artístiques de diferents gèneres, estils, èpoques i cultures, a través de la recepció activa, mostrant-hi curiositat i respecte.</p> <p>1.2. Descriure les manifestacions culturals i artístiques, explorant les seves característiques amb actitud oberta i interès, establint-hi relacions i valorant la diversitat que les genera.</p> <p><b>SABERS BÀSICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Propostes artístiques de diferents corrents estètics, procedències i èpoques produïdes per creadors i creadores locals, regionals, nacionals i internacionals.</li> <li>● Estratègies de recepció activa.</li> </ul>
<p><b>2. Investigar sobre diferents manifestacions culturals i artístiques i els seus contextos, tot emprant diversos canals, mitjans i tècniques, per gaudirne, entendre el seu valor i començar a desenvolupar una sensibilitat artística pròpia.</b></p> <p>Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>2.1. Seleccionar i aplicar estratègies per a la recerca d'informació sobre manifestacions culturals i artístiques, a través de diversos canals i mitjans d'accés, tant de manera individual com cooperativa.</p> <p>2.2. Comparar el significat i els elements característics de diferents manifestacions culturals i artístiques que formen part del patrimoni, analitzant els canals, els mitjans i tècniques que s'hi vinculen, així com les seves diferències i semblances i desenvolupant criteris de valoració propis, amb actitud oberta i respectuosa.</p> <p>2.3. Valorar les sensacions i emocions produïdes per diferents manifestacions culturals i artístiques, a partir de l'anàlisi i la comprensió d'aquestes manifestacions.</p>



	<p><b>SABERS BÀSICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propostes artístiques de diferents corrents estètics, procedències i èpoques produïdes per creadors i creadores locals, regionals, nacionals i internacionals.</li> <li>• Estratègies de recepció activa.</li> </ul>
<p><b>3. Expressar i comunicar de manera creativa idees, sentiments i emocions, experimentant amb les possibilitats del so, la imatge, el cos i els mitjans digitals, per produir obres pròpies.</b></p> <p>Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>3.2. Expressar amb creativitats, idees, sentiments i emocions, a través de diverses manifestacions artístiques, utilitzant els diferents llenguatges i instruments que té al seu abast, mostrant confiança en les pròpies capacitats i perfeccionant l'execució.</p> <p><b>SABERS BÀSICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulari específic de les arts plàstiques i visuals, les arts audiovisuals, la música i les arts i escèniques i performatives.</li> <li>• Recursos digitals d'ús comú per a les arts plàstiques i visuals, les arts audiovisuals, la música i les arts escèniques i performatives.</li> <li>• Fases del procés creatiu: planificació, interpretació, experimentació i avaluació.</li> <li>• Professions vinculades a les arts plàstiques i visuals, les arts audiovisuals, la música i les arts escèniques i performatives.</li> <li>• Avaluació, interès i valoració tant per al procés com per al producte final en produccions plàstiques, visuals, audiovisuals, musicals, escèniques i performatives.</li> <li>• Cultura visual. La imatge en el món actual: tècniques i estratègies de lectura i interpretació.</li> <li>• Elements configuratius del llenguatge visual i les seves possibilitats expressives: punt, línia, pla, textura, color.</li> <li>• Materials, instruments, suports i tècniques en l'expressió plàstica i visual.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mitjans, suports i materials d'expressió plàstica i visual. Tècniques bidimensionals i tridimensionals en dibuixos i modelatges.</li> <li>● Tècniques, materials i recursos informàtics i tecnològics: la seva aplicació per a la captura, creació, manipulació i difusió de produccions plàstiques i visuals.</li> <li>● Estratègies i tècniques de composició d'històries audiovisuals.</li> </ul>
<p><b>4. Participar del disseny, elaboració i difusió de produccions culturals i artístiques individuals o col·lectives, posant en valor el procés i assumint diferents rols en la consecució d'un resultat final, per desenvolupar la creativitat, la noció d'autoria i el sentit de pertinença.</b></p> <p>Aquesta competència específica es connecta amb els següents descriptors del perfil de sortida: CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>4.1. Planificar i dissenyar produccions culturals i artístiques col·lectives, treballant de manera cooperativa en la consecució d'un resultat final i assumint diferents funcions, des de la igualtat i el respecte a la diversitat.</p> <p>4.2. Participar activament en el procés cooperatiu de produccions culturals i artístiques, de forma creativa i respectuosa i utilitzant elements de diferents llenguatges i tècniques artístiques.</p> <p>4.3. Compartir els projectes creatius, emprant diferents estratègies comunicatives i a través de diversos mitjans, explicant el procés i el resultat final obtingut, respectant i valorant les experiències pròpies i dels altres.</p> <p><b>SABERS BÀSICS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ús responsable de bancs d'imatges i sons: respecte a les llicències d'ús i distribució de continguts generats per altres. plagi i drets d'autor.</li> </ul>

## DINÀMIQUES DE PRESA DE CONSCIÈNCIA

### 1. Presentació Visual: Explorant els Còmics:

- Tenim al nostre centre multitud de còmics de diferents autors. Alguns són adaptacions de contes populars, altres són adaptacions de contes de la indústria de la fantasia: Disney, Yokai Whatch, Dragon Ball, mitologia grega, superherois clàssics del còmic fantàstic americà...
- Es mostren diferents còmics i i comparteixen Mostram exemples de Còmics
- Som tots excel·lents consumidors de fantasia importada. Però... coneixem la nostra fantasia?
- Molts autors es dediquen a l'adaptació i creació de còmics.
- El món del còmic és complex: és un àmbit en el que treballen molts professionals: dibuixants, maquetadors, guionistes, entintadors, editors...
- És el moment de crear vosaltres una rondalla.
- T'agradaria crear-ne?
- Comentar les varietats i estils de dibuix, còmic, presentacions, estils, temàtiques...
- Compartir els objectius de l'activitat i comentar la importància de la narrativa visual

### 2. Explorant les Rondalles

- Comença l'activitat explicant als alumnes que exploraran el món fascinant de les rondalles, que són contes tradicionals que reflecteixen la cultura i la història de Mallorca.

#### Passos de l'Activitat:

#### 2.1. Introducció a les Rondalles:

- Inicia una breu discussió sobre què són les rondalles i quina és la seva importància cultural.
- Mostra algunes il·lustracions o fragments de rondalles mallorquines per despertar l'interès dels alumnes.

#### 2.2. Lectura d'una Rondalla:

- Llegeix en veu alta una rondalla mallorquina seleccionada, preferiblement una amb elements interessants i emotius que captin l'atenció dels alumnes.
- Després de la lectura, fomenta la discussió sobre els personatges, la trama i els temes de la rondalla.

#### 2.3. Activitat Artística: Creació d'una rondalla:

- Divideix els alumnes en petits grups i proporciona'ls un joc de daus de Rondalles.

- Demana'ls que llencin els daus i utilitzin les imatges i per crear una història curta, utilitza la web de Rondalles <http://www.rondalles.cat/> per obtenir informació de les imatges.

Objectius:

- Despertar la curiositat i l'interès dels alumnes cap a aquest aspecte del patrimoni cultural de Mallorca.
- Estimular la creativitat i la col·laboració entre els alumnes.

Demostrar com les Rondalles poden ser utilitzats com a eina per generar idees per a històries.

Avaluació:

- Observa la capacitat dels grups per a treballar en equip, compartir idees i utilitzar les imatges dels daus per a construir històries coherents.

### 3. Discussió sobre Objectius i Avaluació:

Descripció:

- Abans de començar l'activitat principal, dedica un temps per a discutir els objectius de l'activitat i com seran avaluats els alumnes.

Objectius:

- Clarificar les expectatives i objectius de l'activitat.
- Cal assegurar que els alumnes entenguin com seran avaluats i quins criteris es tindran en compte.

Avaluació:

- Observa la comprensió dels alumnes sobre els objectius i criteris d'avaluació, i respon a preguntes o preocupacions que puguin tenir.
- Aquestes activitats d'iniciació ajudaran a despertar l'interès dels alumnes, a compartir els objectius de l'activitat i aclarir com seran avaluats, creant un marc positiu per a l'aprenentatge continuat.

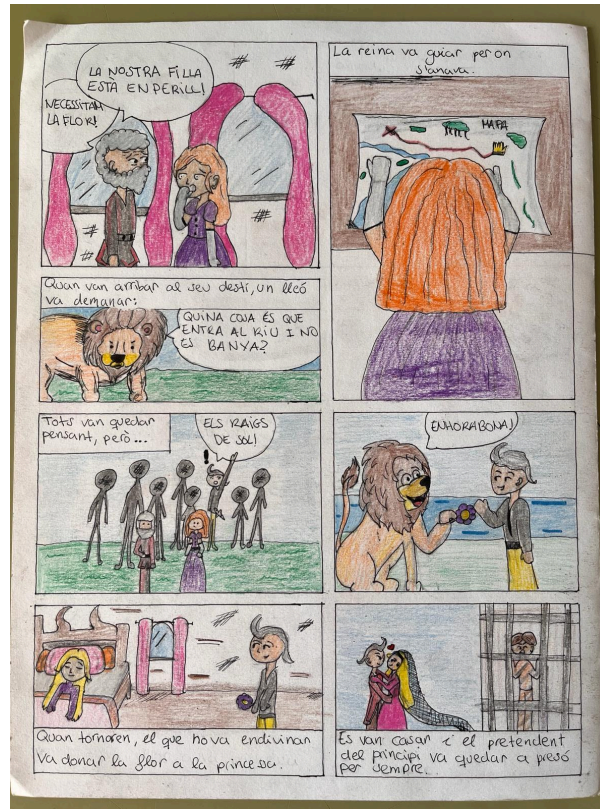
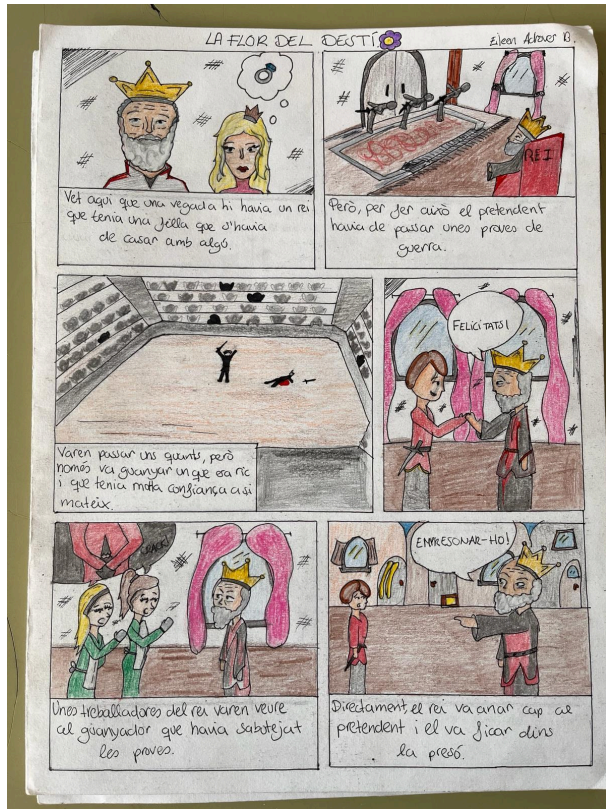


<b>Títol de la tasca</b>	<b>Descripció de la tasca</b>	<b>Producte de la tasca</b>
1 INTRODUCCIÓ	Es mostren diferents còmics adaptacions de contes populars, rondalles..	Comentari d'opinió individual
2 CONTES POPULARS DE MALLORCA	Llegir algunes rondalles breus	Comentari individual dels continguts, tècnica narrativa....
3 APLICACIÓ I ENSINISTRAMENT EN TÈCNiques DE DIBUIX	El narrador, les vinyetes, les bafarades, la paginació, les figures cinètiques, el color...	Diferents exercicis i provatures per a cada una de les tècniques per separat.
4 CREACIÓ DE PETITS GRUPS DE TREBALL	Crear grups heterogènics i inclusivament sota les premises: d'afinitat temàtica, destresa artística i camp de treball desitjat (dibuix, guió, edició...). Atribució de rols.	Justificació de la composició del grup raonant el camp de treball assignat a cada un dels membres.
5 GENERACIÓ D'IDEES	Cada grup llançarà els daus de Rondalles i utilitzarà les imatges resultants per desenvolupar una història curta. Es potenciarà la participació de tots els membres del grup en la generació d'idees.	Participació activa i respectuosa. Cada alumne podrà inventar una rondalla. I també a manera col·laborativa llançant un dau cada membre es narrarà una rondalla conjunta.
6 PLANIFICACIÓ DEL CÒMIC	Després de seleccionar una història, els grups elaboraran un guió bàsic per al seu còmic, identificant els personatges principals, la trama i els punts culminants. Es fomentarà la comunicació i la negociació entre els membres del grup.	Elaboració d'una fitxa tècnica amb les següents dades: Títol, argument, escenaris, personatges,(introducció-nus-desenlla)
7 DIBUIX	Cada grup començarà a dibuixar les escenes del seu còmic, utilitzant les tècniques de dibuix i disseny apreses a classe.	Esbós del projecte
8 CREACIÓ	Plasmació definitiva sobre un full Din A-4.	Còmic final.
9 PRESENTACIÓ	Finalment, cada grup presentarà el seu còmic a la classe, explicant la seva història i compartint el seu procés creatiu.	Explicar als companys el procés i el producte realitzat
10 COAVALUACIÓ	Llegir els còmics dels companys/es.	Valorar els ítems en una rúbrica

PROCEDIMENTS DE RETROACCIÓ, REVISIÓ I SUPERVISIÓ DURANT LES TASQUES	
Retroacció activa	Els mestres observaran els grups mentre treballen i prendran notes sobre el seu progrés, identificant àrees d'èxit i àrees per millorar.
Retroacció immediata	Proporcionar retroalimentació durant el procés de treball, destacant els punts forts i oferint suggeriments concrets per a millorar.
Preguntes orientades	Plantejar preguntes obertes que estimulin la reflexió dels alumnes sobre el seu treball i els animin a pensar en com poden fer-lo millor.
Revisió:	Sessions de revisió planificades: Establir sessions regulars de revisió on els grups presentin el seu progrés i rebin retroacció dels mestres i companys.
Revisió de dibuixos i guió	Proporcionar una revisió detallada dels dibuixos i del guió del còmic, destacant els aspectes positius i oferint suggeriments per a millores
Revisió de la coherència narrativa	Assegurar-se que la història del còmic és coherent i ben desenvolupada, identificant qualsevol manca de claredat o lògica en la trama
Autoavaluació	Reflexió personal: Animar els alumnes a reflexionar sobre el seu propi treball i identificar àrees d'èxit i d'aprenentatge.
Eines d'avaluació personal	Proporcionar als alumnes eines d'autoavaluació, com llistes de verificació o rúbriques, perquè puguin avaluar el seu propi treball i establir objectius per a la millora.
Debat en grup	Organitzar sessions de discussió en grup on els alumnes puguin compartir les seves impressions i aprenentatges amb els seus companys.
Participació i motivació a les tasques col·lectives de comentari	1, 2, 4, 5, 9,
Entrega de tasques	3, 6, 7, 8, 10

## EXEMPLES

### La flor del destí [enllaç al guió](#)





EXEMPLES

Història Àlvaro  
[guió](#)

